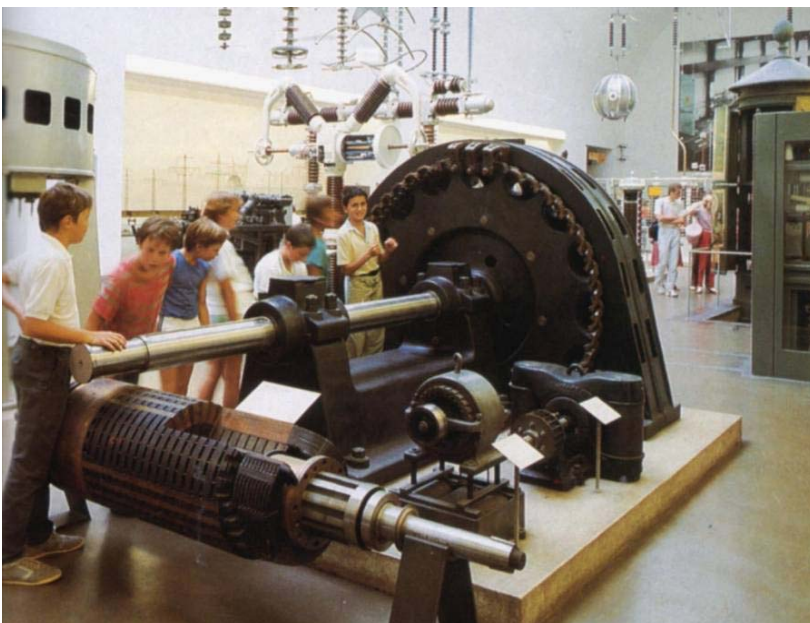


## Wege zu einem „modernen“ Museum

Was ist ein modernes Museum? In einer wissens- und zugleich unterhaltungsorientierten Gesellschaft, in der vielerlei Freizeitangebote um den gestressten Menschen konkurrieren, muss die Lösung der Frage bei den Besuchern ansetzen. Die Sammlung, Bewahrung und Forschung ist dabei der traditionsgemäße Kern der Institution. Daneben besteht erstens aus gesellschaftspolitischer Sicht die Verantwortung und Verpflichtung der Museen, ihren Teil zur öffentlichen Bildung und Information beizutragen. Zweitens ist es für manche Museen notwendig, einen Teil der Finanzierung ihres eigenen Betriebs zu gewährleisten. Für beides bedarf es: Besucher.

Seit Jahren führen die Museologen Westeuropas einen verbitterten Streit über ihre Zukunft. Auf der einen Seite stehen die Traditionsbewussten, die sich an die formal vereinbarten Ziele der ICOM (International Council of Museums) halten: Museen sind Institutionen, die in erster Linie sammeln, bewahren, forschen und in zweiter Linie eine „Schausammlung“ für Besucher betreiben. Auf der anderen Seite stehen die „Modernisten“, deren Hauptaugenmerk auf den Besuchern liegt – diese neue Generation hat akzeptiert, dass sie sich im Wettbewerb mit der Freizeitindustrie profilieren muss.

Diese neue Haltung findet man vor allem bei denjenigen Museologen, die sich nicht auf einen konstanten Fluss von staatlichen Fördermitteln verlassen können. Den Beginn der Entwicklung, die dazu geführt hat, dass Museen für den Großteil ihrer Besucher attraktiver wurden, setzte im Großbritannien der 80'er Jahre ein. Die damalige britische Regierung zwang die Museen zum Umdenken durch Kürzung der finanziellen Unterstützung. Öffentliche Gelder wurden nur noch in Institutionen investiert, die sich an eine breite Öffentlichkeit und nicht nur an eine kleine „intellektuelle Oberschicht“ richteten. Das Umdenken in Richtung moderner besucherorientierter Ausstellungskonzepte wurde jedoch nicht nur durch politischen Druck erzeugt.



„Meisterwerke der Technik“ im Deutschen Museum

Inspiration kam auch aus Amerika. Naturgemäß waren insbesondere Technikmuseen in Europa sehr objektlastig – man zeigte stolz die Wunderwerke der Technik, in den Vereinigten Staaten hingegen waren solche bedeutsamen kultur-historischen Artefakte rar und man war gezwungen, neue „phänomenale“ Wege bei der Konzeption von Ausstellungen zu beschreiten. Den innovativsten ging Frank Oppenheimer, der ehemalige Physiker des Atombombenprogramms von Los Alamos, der 1969 in San Fransisco das erste Science Center gründete. Es wurde in den darauf folgenden Jahrzehnten zur Blaupause vieler hunderter solcher „informalen Bildungsinstitutionen“. Von den Museologen eher kritisch beäugt entwickelten Science Center weltweit eine unglaubliche Dynamik und sind heute in modernen Staaten eine fest etablierte Größe in der Bildungslandschaft: ihr Ziel ist es, eine breite, meist junge Öffentlichkeit für Naturwissenschaft und Technik zu begeistern. Die Methode ist im Gegensatz zu traditionellen Museum interaktiv, offen und ausschliesslich auf den Besucher konzentriert. Ein Science Center beherbergt Exponate, die Phänomene zu zeigen oder erklären versuchen. Artefakte gibt es meistens nicht.



Frank Oppenheimer

In Europa begann der Siegeszug der Science Center erst in den 80'er Jahren und sie hatten insbesondere in Nordeuropa von Beginn an einen positiven Einfluss auf die traditionellen Museen. Man studierte deren Methodik sehr genau und es wurden für museale Ausstellungen, die in erster Linie auf Objekten basierten, Mischkonzepte entwickelt: man griff sowohl auf die neue Methode der „Interaktion“ als auch auf die "Begegnung mit dem Original" zurück. Das wohl bahnbrechendste Beispiel war im Natural History Museum in London zu finden, welches in seinen Earth Galleries eine bis dahin nicht gesehene Kombination aus Objekten und interaktiven Exponaten schaffte.

Das Publikum war begeistert, die Kollegen beeindruckt, worauf viele weitere englische Museen beschlossen, dem Beispiel zu folgen. Heute gilt die gesamte britische Museumslandschaft weltweit als eine der innovativsten. Darüber hinaus entwickelte sich eine solide „Zuliefererindustrie“ aus Planern, Designern und Ausstellungsmachern, die getragen vom Erfolg ihres Heimatmarktes international führend im Bereich der Museumsprojekte wurden.



Natural History Museum London

Insbesondere von deutscher Seite gibt es jedoch immer wieder kritische Anmerkungen. So beklagte sich der Generaldirektor des Deutschen Museums Prof. Dr. Wolfgang Heckl in einem Interview mit der Süddeutschen Zeitung bitterlich, dass seine Kollegen im Londoner Science Museum viel mehr finanzielle Möglichkeiten hätten. Das ist sicherlich zutreffend. Allerdings ist zu berücksichtigen, dass die neuen durchaus nicht ganz preiswerten Konzepte nur realisierbar waren, weil auf der Seite der britischen Museologen eine für deutsche Verhältnisse undenkbar pragmatische Haltung vorherrscht. Die Qualität der Konzeption wird dort ausschließlich am Erfolg bei den Besuchern gemessen. Ansprüche der wissenschaftlichen und musealen Community werden kostensparend ignoriert - im Gegenteil, diese eher realitäts- und öffentlichkeitsfernen Ansprüche gibt es schlicht nicht, zumindest nicht im Museum. Als erfolgreich gilt eine Ausstellung, wenn die Besucher "etwas" gelernt haben, und wenn sie Spaß dabei hatten. Beides bedingt sich meist gegenseitig.



Durch die Osterweiterung der Europäischen Union, bei der sich ein großer Nachholbedarf der alt-ehrwürdigen Museen der neuen Mitgliedsstaaten entpuppte, ergeben sich jetzt phantastische Möglichkeiten. Die Modernisierung der Museen kann auf Basis schon gemachter Erfahrungen vorangetrieben werden. Reduziert bedeutet das: Die Schausammlung rückt in das Zentrum aller Anstrengungen und die Bedürfnisse der Besucher sind Grundlage einer Ausstellungskonzeption.

Frank Openheimer sagte einmal, niemand solle den Raum verlassen mit dem Gefühl andere seien klüger als man selbst. Und in der Tat: nichts ist demotivierender, sich mit wissenschaftlichen Erkenntnissen und kulturellem Erbe zu beschäftigen, als ein gefühlter Misserfolg bei der Beschäftigung mit eben diesen Inhalten. Der Schlüssel zum Erfolg könnte hier im Konstruktivismus aus der Pädagogik und Lerntheorie liegen. Die Besucher einer modernen Museumsausstellung sollen nicht vom Kurator platziertes Wissen entdecken, sondern es eigenständig selbst im Kopf konstruieren. Eben hier kann die Erfahrung der bereits bestehenden Science Center genutzt werden, ohne dabei die traditionelle „Begegnung mit dem Original“ aufzulösen.

Jedes Objekt hat einen „prozessorientierten“ Hintergrund, sei es ein rein phänomenaler, technologischer oder historischer. Daher besteht kein Grund, ein Objekt losgelöst von dieser Einordnung in seinen prozessorientierten Hintergrund zu präsentieren. Ein Beispiel: bei der Konzeption der Ausstellung für das Kommunikationsmuseum in Macau, das 2005 seine Pforten öffnete, wird auf der einen Seite die bemerkenswerte Briefmarkensammlung der Macau Post mit Hilfe traditioneller Schiebeschränke oder einer multimedialen Datenbank dem Publikum zugänglich gemacht. Andererseits können Besucher aber auch ihre eigenen Briefmarken manuell oder digital gestalten, ausdrucken und perforieren. Dass solche Aktivitäten naturgemäß bei Kindern besser ankommen als bei Erwachsenen ist kein Nachteil – im Gegenteil, Familien mit Kindern sind die Hauptzielgruppe des Museums.



Communications Museum Macau

Das Prinzip Interaktion funktioniert natürlich am besten im Rahmen der Präsentation von technologischen Artefakten, wie beispielsweise dem Telefon oder Morsegeräten. Das eigentliche, schützenswerte Artefakt kann hier unmittelbar gemeinsam mit interaktiven Exponaten und Installationen präsentiert werden. Hier das erste Telefon Macaus und da ein Nachbau des Bell-Telefons, mit dem die Besucher hantieren können. Wenn es die kuratorischen Vorgaben erlauben, ist natürlich die Interaktion mit dem eigentlichen Original unschlagbar. Eine alte Vermittlungsanlage zum Leben erweckt, und die Besucher können hautnah Technik erleben - und erkennen, dass alles gar nicht so kompliziert und schwer ist wie sie immer geglaubt haben. Die jungen Besucher werden von klein auf spielerisch an die Phänomene und Prozesse herangeführt, nachdem oder während sie nebdan das zugehörige Artefakt sehen. Man erklärt anhand von "hands on!"-Exponaten den Prozess hinter dem Phänomen bzw. Artefakt anstelle selbiges mittels Glasscheiben und "don't touch"-Schilder in noch weitere Ferne zu rücken als es zuvor schon gewesen ist. Erfolgserlebnisse werden so nicht nur rein pädagogisch erstrebenswert, sie sind auch der Grund, warum Besucher danach immer wieder den Weg zurück ins Museum finden. Entweder alleine, oder mit Freunden und Verwandten, die zu Besuch kommen.



Communications Museum Macau

Das Beispiel Macau hat uns als Ausstellungsmacher ermutigt, die Grenzen zwischen den „puristischen“ Science Centern, die sich bewusst objektabsent sehen, und den traditionellen Museen, die sich oft besucherfeindlich gerieren, zu vermischen. Menschen werden am besten da abgeholt, wo sie stehen. Artefakte sollen und dürfen deshalb nicht ausgeklammert werden, sie bilden die Lebenswirklichkeit der Menschen. Umgekehrt muß die Distanz zwischen Besucher und Artefakt verringert, ja aufgehoben werden.

Das ist nicht unmöglich, selbst wenn das Artefakt in Vitrinen geschützt werden muss: durch die Vermittlung des prozessorientierten Hintergrundes des Artefaktes und die Heranziehung der interaktiven Methodik der Science Center.

Europaweit werden momentan unzählige Science Center initiiert und konzipiert. Allein in Polen gibt es mehr als 15 solide Projektinitiativen. Eine einmalige Chance, vorhandene Erfahrungen zu nutzen und Infrastrukturen zu modernisieren: neue integrative Ausstellungskonzepte wie das Kommunikationsmuseum in Macau lassen sich hier wie da erstellen. Denkbar ist freilich anstelle einer Mischform auch die Erweiterung der Schausammlungen und Ausstellungen im eigenen Haus um eine vom Rest konzeptionell getrennte interaktive phänomenale Ausstellung, so wie es etwa das London Science Museum mit dem Launchpad seit Jahren erfolgreich vormacht.



*Science Museum London, Launchpad*

Es gibt viele Besucher - und viele Chancen, diese Besucher ins eigene Haus zu locken: die europäische Gesellschaft des 3. Jahrtausend n. Chr. ist unersättlich, was neuartige Freizeitbeschäftigungen betrifft: Lernen und Spaß hängen dabei voneinander ab. Die Schulen benötigen dringend informale Bildungsinstitutionen. Und die Europäische Union hat adäquate Finanzprogramme aufgesetzt.